



## Scena symultaniczna i ikonostas – zagubione ślady archeologii stron internetowych

Jan Stasieńko

This item was submitted to the oPUB Repository of the University of Lower Silesia.

**Citation:** Stasieńko, J. (2008). Scena symultaniczna i ikonostas: zagubione ślady archeologii stron internetowych. In A. Dytman-Stasieńko, & J. Stasieńko (Eds.), *WWW w sieci metafor: strona internetowa jako przedmiot badań naukowych* (pp. 100–112). Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej.

**Version:** Publisher's version

© Dolnośląska Szkoła Wyższa

## Scena symultaniczna i ikonostas – zagubione ślady archeologii stron internetowych

Archeologię stron internetowych należałoby rozumieć jako badanie ujawniających się w przeszłości sposobów wizualnej prezentacji danych, które to sposoby wykazują podobieństwo do form udostępniania informacji oraz typów interakcji ujawniających się w strukturach WWW. Celem niniejszego tekstu będzie próba przyjrzenia się dwóm źródłom opisywanych form wizualnych. Pierwszym z nich jest teatr, drugim natomiast sztuka sakralna. Spośród obu obszarów sztuki przede wszystkim pierwszy jest źródłem inspiracji dla refleksji nowomediów<sup>1</sup>, żeby przypomnieć choćby prace Brendy Laurel<sup>2</sup> i Janet H. Murray<sup>3</sup>. Nie są to jednak inspiracje związane z analizą interfejsu i struktury form multimedialnych, a taki potencjał wydają się posiadać obie analizowane w artykule formy przedstawienia: średniowieczna scena symultaniczna oraz ikonostas jako element przestrzeni sakralnej obecny w obrządku prawosławnym.

Istnienie strony internetowej rozpatrywane w kontekście jej odbioru przez użytkownika Internetu zasadza się na dwóch porządkach. Pierwszy to porządek ujawnienia – strona dociera do odbiorcy najczęściej poprzez ekran komputera, choć również przez ekran telewizyjny (dzięki platformom telewizji cyfrowej i konsolom do gier), czy też ekran telefonu komórkowego. Drugi natomiast to porządek struktury – strona jest reprezentacją idei hipertekstu lub szerzej i obecnie najczęściej hipermedium, a więc, jak definiuje Landow za Barthes'em, „tekstu zbudowanego z bloków słów (lub obrazów) połączonych elektronicznie za pomocą zmnożonych ścieżek, łańcuchów i przejść”<sup>4</sup>. Zarówno jeden jak i drugi porządek mają swoją zbadaną już historię, którą można by podzielić na etap historii najnowszej oraz etap archeologiczny, tzn.

<sup>1</sup> Religia najczęściej nie jest w literaturze przedmiotu schematem pojęciowym dla badań nowomediów, natomiast chętnie analizuje się jej obecność w nowych mediach, zob. np. *Religion and Cyberspace*, red. M. T. Hojsgaard, M. Warburg., Routledge, London – New York 2005, oraz L. L. Dawson, D. E. Cowan, *Religion/ Computer Network Resources*, Routledge, London – New York 2004; do religii jako teoretycznej perspektywy dla opisu cyberkultury i Internetu odwoływano się do tej pory właściwie tylko w kontekście teorii noosfery Teilharda de Chardin, zob. np. J. C. Kreisberg, *A Globe, Clothing Itself with a Brain*, [<sup>2</sup> B. Laurel, \*Computers as Theatre\*, Addison-Wesley Professional 1993.](http://www.wired.com/wired/archive/3.06/teilhard.html?pg=1&topic, url z dnia 15.01.2008.</a></p></div><div data-bbox=)

<sup>3</sup> J. H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press 1997.

<sup>4</sup> G. P. Landow, *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 2006, s. 2.

taki, w którym dadzą się zaobserwować zjawiska o podobnej strukturze, ale nie będące *sensu stricte* ani ikonicznym ekranem komputerowym, ani hipertekstem.

Etap historii najnowszej strony internetowej opisany został przez Roberta Burnetta i P. Davida Marshalla<sup>5</sup>. Autorzy wskazują na konieczność uwzględnienia dwóch opowieści, które składają się na ewolucję WWW. Pierwsza wiąże się z rozwojem struktur hipertekstowych dedykowanych Internetowi i tu badaczy interesują takie etapy, jak debiut idei u Busha, sformułowanie terminy u Nelsona, pierwsze teksty literackie w hipertekście, i oczywiście dokonania Tima Bernersa Lee, które doprowadziły do powstania HTML-a i jego następców. Druga zaś wiąże się z rozwojem graficznego interfejsu użytkownika. W tym wypadku istotną kwestią było stworzenie GUI i zaszczepienie branży IT idei ikon przez Apple, stworzenie pierwszych przeglądark, a także rozwój formatów ułatwiających zaistnienie grafiki i ruchomego obrazu w sieci, takich jak gif, jpg, mpg (w tym pojawienie się flasha). Niezwykle istotną tezę stawianą przez Burnetta i Marshalla jest przekonanie, że wygląd WWW wiąże się z zaszczepianiem w sieci, głównie w związku z celami komercyjnymi, estetyk takich porządków wizualnych jak layouty czasopism i telewizja.

Z punktu widzenia prezentowanych w niniejszym tekście zjawisk istotną sprawą będzie ukazanie owego czasu „zaprzeczonego” obu istotnych porządków konstytuujących stronę internetową, czyli porządku ekranu i porządku hipertekstu.

Dzięki Lvu Manovichowi<sup>6</sup> wiemy sporo o tym, jak wyglądał rozwój form przedstawienia, które doprowadziły do pojawienia się ekranu komputerowego. Autor prezentując ewolucję ekranu, dzieli jego rozwój na trzy fazy. Pierwsza – określana jako faza ekranu klasycznego – wiąże się z dominacją nieruchomych wydzielonych wyraźną ramą obrazów prowadzących do „innej rzeczywistości”. Druga – związana z ekranem dynamicznym – to okres dominacji ekranu kinowego, a więc ruchomego, przykuwającego obserwatora do prezentowanego w nim przekazu. Ostatnia natomiast to faza ekranów zmnożonych, kiedy to w ramach tej samej ramy ekranu komputerowego obserwator może wybierać pomiędzy dużą liczbą osobnych okienek składających się z ruchomych i nieruchomych obrazów oraz tekstu. W kontekście archeologii strony internetowej warto byłoby nieco ten historyczny podział zrewidować. Okazuje się bowiem, że można znaleźć dużo wcześniejsze przykłady ekranu zmnożonego, które nie są związane z pojawieniem się ekranu komputerowego. W tekście zajmę się przede wszystkim dwoma źródłami tej multiplikacji. Pierwszym z nich są systemy teatralnej sceny symultanicznej, natomiast drugim pojawiające się w różnych porządkach religijnych zwielokrotnione płaszczyzny prezentacji scen religijnych. Obecne są one zarówno w religii katolickiej jak i prawosławnej. Pośród tych zmnożonych „ekranów ducha” szczególnie wart opisu jest ekran tworzony przez ikonostas – obecne w każdej świątyni prawosławnej zestawienie ikon oddzielające wiernych od odprawiającego mszę kapłana.

<sup>5</sup> R. Burnett, P. D. Marshall, *Web Theory: An introduction*, Routledge, London – New York, 2003, rozdz. The Look of the Web, s. 81-104.

<sup>6</sup> L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Wyd. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, rozdział Ekran i użytkownik, s. 176-201.

Z drugiej strony bardzo wyczerpująco została również opisana ewolucja struktur hipertekstowych. Landow wskazuje, że ich geneza wiąże się z dwoma obszarami. Pierwszy z nich to sfera rozwijającej się w dość nieprzewidywalny sposób technologii komputerowej i tu należy umiejscowić koncepcje Busha, Nelsona czy van Dama. Drugi obszar to teoria literatury z koncepcjami przede wszystkim Barthes'a, Bachtina, Derridy, Foucaulta, Deleuze'a i Gaubariego. Nawet gdy Landow pokazuje, że swobodnym prapoczątkiem hipertekstu były aktywne i krytyczne lektury tekstów literackich, których efektem było tworzenie nowych dzieł na bazie poprzednich, co można by uznać za ów definiowany wyżej etap „zaprzeczony” (archeologiczny), to nadal w tym wypadku obracamy się w obrębie struktury tekstu językowego (literackiego)<sup>7</sup>.

Tymczasem ja będę starał się udowodnić, że omawiane formy – scena symultaniczna oraz ikonostas – to struktury znaczące, które również można w pewnym zakresie uważać za twory hipertekstowe, a więc że w obrębie historii hipertekstu możemy sytuować zjawiska starsze niż te, które pojawiły się w XX wieku, i niekoniecznie związane z tradycyjnie rozumianym tekstem<sup>8</sup>.

Strategię, którą przyjmuję w tekście, można więc nazwać poszukiwaniem zagubionych śladów archeologii WWW zarówno od strony porządku ekranowego, jak i struktury hipertekstowej. Taktyka ta wydaje się w pewnym zakresie zgodna ze strategią „recyklingu w historii nowych mediów”, podjętą przez Zygfrida Zielinskiego, który stoi na stanowisku, że o ewolucji środków komunikacji mogą często dużo lepiej powiedzieć wynalazki oraz projekty zapomniane i nieudane<sup>9</sup>. Ikonostasu i teatru symultanicznego oczywiście nie możemy nazwać formami nieudanymi, ale bez wątpienia są to takie porządki kultury, które z rozwojem nowych mediów nie były wiązane, i można je potraktować jako zapoznane formy hipertekstowe. Warty uwzględnienia teoretycznym podłożem dla prezentowanych tu rozważań może być również koncepcja mediamorfoz Rogera Fidlera, który uznaje nowe media za stopniowo wyłaniający się z wcześniejszych porządków komunikacyjnych system<sup>10</sup>.

## Symultaniczna symulacja

Scena symultaniczna, która wykorzystywana była w czasie odgrywania w średniowieczu widowisk misteryjnych, to dobry przykład z jednej strony na dużo wcześniejszą od kina dynamiczną formę ekranu, z drugiej natomiast szczególnie przypadek symulacji.

Równoległe odgrywanie poszczególnych scen misterium odbywało się w specjalnych budowlach na potrzeby spektaklu masyjnych. Spójrzmy, jak wpisują się one w definicję ekranu nakreśloną przez Manovicha, o którym pisze on jako

<sup>7</sup> G. P. Landow, dz. cyt., s. 6-9, zob. też rozdz. *Hypertext and Critical Theory*, s. 53-68.

<sup>8</sup> Landow przychodzi po trosze w sukurs tej perspektywie, definiując tekst w hipertekście dość szeroko, bardziej w sensie semiotycznym niż językowym, stąd negowanie potrzeby mówienia o hipermedium; tamże, s. 3.

<sup>9</sup> S. Zielinski, *Deep Time of Media, Toward an Archeology of Hearing and Seeing by Technical Means*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London 2006, s. 2.

<sup>10</sup> R. Fidler, *Mediamorphosis: Understanding New Media*, Pine Forge Press, Thousand Oaks 1997.

o płaskich powierzchniach w kształcie prostokąta, funkcjonujących jako okno do innej rzeczywistości<sup>11</sup>.

Można by zapytać, dlaczego mówienie o ekranie w odniesieniu do mansjonu wydaje się uzasadnione? W wypadku mansjonów mamy przecież do czynienia z przestrzenią o zróżnicowanym kształcie w postaci małego „budynku” bądź podium, a nie z powierzchnią. Istotne jest przede wszystkim to, że można przestrzeń mansjonu nazwać oknem do innej rzeczywistości. Odsyła ona bowiem do przekazów biblijnych oraz apokryfów. Analiza mansjonu skłania także do refleksji nad sposobami udostępniania danych. Obecnie strona internetowa jako powierzchnia informacyjna jest dominującym sposobem komunikowania informacji w Internecie, a ekran dominującym sposobem komunikowania danych w ogóle. Wydaje się jednak, że może ona w pewnym momencie przestać wystarczać użytkownikom. Wprawdzie okazało się bardzo trudne stworzenie środowisk w pełni wirtualnych, ale prowadzone są eksperymenty związane z tzw. *augmented reality*, dzięki którym możliwe jest integrowanie elementów i działań fizycznych z wirtualnymi. Jeśli nowy interfejs się przyjmie, to ekran jako płaszczyzna udostępnienia informacji zostanie zastąpiony przestrzenią trójwymiarową. Nowe propozycje w dziedzinie interfejsu pokazują, że nawet w obrębie tradycyjnego ekranu następują zmiany, których celem jest uczynienie z niego miejsca przestrzennego. Od strony technologicznej warto wspomnieć o monitorach 3D, które jak na razie nie są masowo używane i funkcjonują jako futurystyczny gadżet, ale zapowiadają technologiczną możliwość wyjścia danych poza powierzchnię. W dziedzinie oprogramowania natomiast działają już, co prawda w formie niszowej, programy 3D do obsługi poczty elektronicznej (3D Mailbox), a kolejne odsłony systemów operacyjnych Windows Vista (interfejs Aero) oraz Mac OS X Leopard czy menedżer okien Beryl dla Linuxa Ubuntu również odwołują się w pewnym zakresie do idei udostępniania danych jako przestrzeni, a nie powierzchni. Niezwykła popularność świata wirtualnego *Second Life* wykorzystywanego coraz częściej w bardzo wielu zastosowaniach praktycznych może również wskazywać na tę rodzącą się zmianę potrzeb użytkowników w stosunku do pracy z danymi i kontaktu z innymi internautami. Przyrastające lawinowo w świecie *Second Life* budowle i miejsca geograficzne tworzone w sposób komercyjny na rzecz akcji promocyjnych i codziennej działalności firm i instytucji<sup>12</sup> są dobrym świadectwem stopniowego odchodzenia od ekranu na rzecz operowania w przestrzeni, mimo że nadal akcja odbywa się na monitorze komputera. Witryna korporacyjna już niektórym przestaje wystarczać, dziś potrzebny jest trójwymiarowy model siedziby firmy w SL lub stworzona na jego potrzeby zupełnie nowa wirtualna przestrzeń<sup>13</sup>. Ekran komputerowy w tej perspek-

<sup>11</sup> L. Manovich, dz. cyt., s. 178.

<sup>12</sup> Obecne są już m.in. w *Second Life* ambasady, agencje informacyjne, uczelnie, kina, a nawet całe miasta; trwają intensywne poszukiwania możliwości wykorzystania tej przestrzeni do bardzo różnych zastosowań; np. ostatnie eksperymenty prowadzone przez NASA wiążą się z wykorzystaniem tego środowiska w komunikacji między astronautami, którzy zostaną wysłani na Marsa, a ich rodzinami, *Second Life* ma pomóc im w przezwyciężeniu poczucia osamotnienia i długotrwałej izolacji w przestrzeni kosmicznej, zob. K. Holden, *NASA Dreams of an Interplanetary 'Second Life' for Mars Crew*, [http://www.wired.com/science/discoveries/news/2008/01/nasa\\_virtual\\_worlds](http://www.wired.com/science/discoveries/news/2008/01/nasa_virtual_worlds), url z dnia 15.01.2008.

<sup>13</sup> Inna sprawa, że na razie wiele z działań w SL jest efektem pewnej mody i może nie przynosić spodziewanych korzyści, tak dzieje się np. z reklamą, zob. F. Rose, *How Madison Avenue Is Wasting Millions on a De-*

tywie może w pewnym momencie stać się za ciasny dla użytkowników i nie będzie przystawał do ich sposobu działania. Wniosek z obserwacji wszystkich opisywanych tendencji byłby taki, że przestrzeń wykazuje równie duże walory w komunikowaniu danych, a propozycje związane z rzeczywistością rozszerzoną oraz ze środowiskami trójwymiarowymi przypominają sposób komunikowania treści, który reprezentowany jest przez mansjon.

Wyraźnie natomiast idea sceny symultanicznej wiąże się z symulacją. Badacze tej formy teatralnej podkreślają, że mansjony budowane były w przestrzeni publicznej, aby zasygnalizować, że świat jest sceną boskiego działania i codzienne życie ma inny głębszy sens<sup>14</sup>. Teatr stawał się symbolem innej metafizycznej rzeczywistości. *Platea* zaś, czyli miejsce, w którym przebywali widzowie, była przestrzenią, w której łączyły się świat sztuki i świat widzów – często wykorzystywano je podczas spektaklu, kiedy na przykład z tłumu wylaniały się diabły wędrujące potem na scenę<sup>15</sup>.

W pewnym sensie struktura przedstawienia symultanicznego może być nazwana hipertekstową, podobną do struktury witryn internetowych. Oczywiście nie ma tu mowy o takiej interaktywności, jaką posiadają strony internetowe – układ fabularny jest elementem stałym, narzuconym widzowi przez twórców spektaklu<sup>16</sup>. Mansjon stanowił jednak wyraźnie wyodrębnioną przestrzeń informacyjną, jaką jest i pojedyncza strona, natomiast *platea* było rodzajem przestrzeni wyboru, w której mogły się dokonywać „linkowe” połączenia związane z fabułą – przechodzenie aktorów w kolejne miejsce, sceny odgrywane *per plateas* itd.

Tak jak mówi się o ścieżkach wyboru podczas przeglądania przez użytkownika stron internetowych, które to ścieżki są często wnikliwie badane przez właścicieli danej witryny, po to by uczynić ją jak najbardziej użyteczną, tak i w poszczególnych odmianach sceny symultanicznej możemy odnaleźć różne sposoby łączenia poszczególnych fragmentów akcji wyznaczanych mansjonami. W ten sposób w każdym typie sceny symultanicznej ujawnia się inna sieć połączeń.

Najpełniej walory sceny symultanicznej wykorzystują spektakle odgrywane na planie koła i w półkolu. W tym wypadku *platea* rzeczywiście jest przestrzenią komunikacyjną, która służy łączeniu fabuły w całość.

W kolejnym układzie mamy do czynienia ze spektaklami, w których mansjony rozlokowane są w jednej linii. W tej sytuacji publiczność umiejscowiona jest wokół jego podwyższeń. Ich kolejność na scenie nie jest zbieżna z kolejnością ich użycia w fabule spektaklu, więc i tu dochodzi do przemieszczania się bohaterów w różnych kierunkach, ale nie jest to tak wyraziste jak w obrębie sceny kolistej.

serted *Second Life*, [www.wired.com/techbiz/media/magazine/15-08/ff\\_sheep?currentPage=1](http://www.wired.com/techbiz/media/magazine/15-08/ff_sheep?currentPage=1), url z dnia 15.01.2008.

<sup>14</sup> D. Wiles, *Teatr w Rzymie i chrześcijańskiej Europie*, [w:] *Historia teatru*, pod. red. J. R. Browna, tłum. H. Baltyń-Karpińska, Warszawa 1999, s. 82.

<sup>15</sup> A. Nicoll, *Dzieje dramatu*, cz. I, tłum. H. Krzeczowski, W. Niepokólczycki, J. Nowacki, PIW, Warszawa 1983, s. 138.

<sup>16</sup> R. H. Fletcher podaje jednak, że miały miejsce również i takie widowiska misteryjne, w których akcja toczyła się równocześnie we wszystkich mansjonach, a widz wybierał sobie kolejność odwiedzania miejsc gry – taki typ misterium najbardziej przypominałby surfowanie w Internecie, zob. tegoż, *A History of English Literature for Students*, Boston 1916, tu rozdz. *The Medieval Drama*, s. 82-91.

Osobnym przypadkiem są tzw. *peagents* – ruchome wozy, które jeżdżąc po mieście, odgrywały dla kolejnej grupy widzów dany epizod. W takiej sytuacji widz pozbawiony jest możliwości śledzenia metasfery przedstawienia. Brak jest *platea*, ale ujawnia się za to w tak skonstruowanych przedstawieniach charakterystyczna, można by rzec cyfrowa, nieciągłość – podział na akcję spektaklu i momenty oczekiwania na kolejny wóz wypełnione innym typem aktywności – rozmową między zebranymi, śpiewem.

Ostatni z układów to wędrówka widzów za aktorami przemieszczającymi się do kolejnych miejsc akcji. Taka sytuacja ma miejsce w misteriach Drogi Krzyżowej odgrywanych do dzisiaj w Kalwarii Zebrzydowskiej czy w Oberammergau w Niemczech. Można by w tym typie odbioru dopatrzeć się poczucia fizycznego udziału w metasferze widowiska. Przemieszczanie się do kolejnej stacji jest jakby „byciem w linku”, pozostawianiem w sferze „pomiędzy”, w której wprawdzie mogą się odbywać pewne działania sceniczne, ale jest to przede wszystkim stan oczekiwania, sfera przejścia.

W każdej z prezentowanych odmian sceny symultanicznej można zauważyć podstawową cechę ekranu dynamicznego, któremu Manovich przypisuje moc unieruchomienia widza – przykutego do oglądanego obrazu. Nawet gdy się on przemieszcza, czyni to jakby w ślad za prezentowaną akcją.



Fot. 1. Wygląd typowego ikonostasu (Cerkiew w Śnietnicy)<sup>17</sup>

<sup>17</sup> Fot. W. Pysz, źródło [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e1/%C5%9Anietnica\\_ikonostas.JPG](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e1/%C5%9Anietnica_ikonostas.JPG) licencja Creative Commons GFDL & cc-by-sa-2.5,2.0,1.0.

Oczywiście w kontekście teorii ewolucji ekranu nakreślonej przez Manovicha wzorem średniowiecznych mansojnów należałoby próbować analizować różne formy przestrzeni teatralnej. Scena misteryjna jest o tyle szczególna, że to w niej realizuje się idea symulacji wg definicji używanej przez Manovicha, który akcentuje podwójność doznań odbiorcy znajdującego jednocześnie w przestrzeni fizycznej i w przestrzeni przedstawienia<sup>18</sup>. Z drugiej strony w odróżnieniu np. od spektakli *commedii dell'arte*, od początkowych form dramatu liturgicznego odgrywanego w kościele albo od widowisk wystawianych w obrębie wspólnot pierwotnych, czyli w opozycji do wielu innych form teatralnych odgrywanych w przestrzeni publicznej (wpisanej w życie danej społeczności), mamy w wypadku sceny symultanicznej do czynienia z bardzo wyrazistym strukturyzowaniem tej przestrzeni i czynieniem z niej (bardziej niż gdzie indziej) struktury nieciągłej z miejscami funkcjonującymi jako okna (mansjony) oraz takimi, które pełnią przede wszystkim funkcję komunikacyjno-operacyjną (*platea*).

Mamy w późniejszej historii teatru wiele przykładów zamazywania podziału na przestrzeń gry i przestrzeń odbioru, począwszy od antycznych pochodów z Bacheusem, a na Grotowskim i współczesnym teatrze ulicznym skończywszy, ale z punktu widzenia archeologii strony internetowej i struktur multimedialnych warto zwrócić uwagę na twórczość Erwina Piscatora, który na początku XX wieku lansował w Niemczech ideę teatru technologicznego. Można by powiedzieć, że o ile różne przykłady zmultiplikowanego ekranu statycznego dają symboliczny początek do myślenia o strukturze WWW, w której przecież na początku, kiedy pojawia się przeglądarka Mosaic nie było jeszcze mowy o obrazach ruchomych, o tyle w wypadku Piscatora mamy do czynienia ze stworzeniem podwalin pod dojrzałe struktury multimedialne. Reżyser udanie bowiem łączył ze sobą ideę sceny symultanicznej z różnymi formami przekazu wielomedialnego, kiedy to na przykład sceny dialogowe były „montowane” z odgrywanymi w tym samym czasie sekwencjami filmowymi emitowanymi na wielkich ekranach powyżej aktorów<sup>19</sup>.

## Prawosławne wortale

Ikony i ikonostas jako kolejne przykłady ekranów zmultiplikowanych należy usytuować w ciągu wielu form wizualnych bardziej płaskich lub przestrzennych, które można by nazwać zmultiplikowanymi ekranami statycznymi. Manovich przypisuje walor wielookienkowości przede wszystkim ekranowi komputerowemu i ma on tę niepodważalną zaletę, że pozwala na wyświetlanie okien z przekazem dynamicznym, tzn. z elementami wideo, animacji itp. Nie należy jednak zapominać, że pierwotne formy przekazu internetowego, bo on nas tutaj najbardziej interesuje, były niedynamiczne. W każdym razie istotne byłoby przede wszystkim wskazanie na to, że zanim pojawił się GUI i w ogóle ekran komputerowy, już wcześniej mieliśmy do czynienia ze zmultiplikowanymi ekranami, ale o charakterze statycznym. Właściwie od samych początków, czyli już w sztuce prymitywnej znanej z grot Lascaux i Altamira, można mówić

<sup>18</sup> L. Manovich, dz. cyt., s. 197-199.

<sup>19</sup> Takie zabiegi zastosował Piscator w sztuce *Rasputin, die Romanows, der Krieg und das Volk, das gegen sie aufstand*, zob. C. Innes, *Teatr po I i po II wojnie światowej*, [w:] *Historia teatru*, dz. cyt., s. 395-396.



o ekranach zmultiplikowanych, tzn. przekazach, w których współwystępują ze sobą różne wizualne komunikaty oddzielane od siebie wyraźną ramą o różnym kształcie. Z tej konwencji korzystać będzie sztuka zarówno helleńska i rzymska (np. w ramach zdobień na naczyniach), jak i średniowieczna. Zmultiplikowany ekran statyczny będzie przyjmował także w historii sztuki ciekawe formy architektoniczne. Do takiej konwencji będzie się odwoływał szkatułkowy (pudełkowy) ołtarz średniowieczny, czy też barokowa sztuka sakralna. Wcieleniem omawianej idei są również freski renesansowe, a późniejszym fenomenem, który można uznać za zapowiedź zmultiplikowanego ekranu komputerowego, będzie rozwijający się na przełomie XIX i XX wieku głównie w czasopiśmie komiks. Jego pierwowzorem będą z kolei wcześniejsze (z początków XIX wieku) historie składające się z kilku lub kilkunastu obrazów<sup>20</sup>.

Wydaje się, że w kontekście archeologii WWW pośród prezentowanych form wizualnych najciekawszą formą może okazać się jednak sztuka prawosławna, ponieważ w wypadku niektórych ikon, a przede wszystkim ich najbardziej przypominającego późniejszą stronę internetową zestawienia, jakim jest ikonostas, mamy do czynienia ze szczególnym ustrukturyzowaniem przedstawienia i to na bardzo wielu poziomach.

Już samo przygotowanie obrazu podlega ścisłym kanonicznym prawom – autor ikony przed jej namalowaniem, czy też lepiej „napisaniem” „(...) pości, odmawia modlitwę, specjalnie gruntuje drewno potrzebne do wykonania malunku. Wyobrażenia ikoniczne podlegają bardzo ścisłej konwencji, jeśli chodzi o pozy bohaterów malowideł, kolory, układ elementów pojawiających się na obrazach. Owa konwencjonalność jest podstawową cechą odróżniającą sztukę prawosławia od sztuki Zachodu”. W wypadku zachodniego chrześcijaństwa, jak na to wskazuje Michel Quenot, można mówić raczej o sztuce „tylko” religijnej, bo w trakcie kolejnych epok desakralizuje się ona i laicyzuje<sup>21</sup>. Jedynie w odniesieniu do ikon używać więc można w pełni terminu sztuka sakralna, bo na przestrzeni wieków doskonalił się ich język uniwersalnych symboli transcendencji. Śledząc w warstwie wizualnej ten stopniowo rysujący się podział sztuki sakralnej na bardziej emocjonalną i w pewnym sensie improwizacyjną na Zachodzie oraz na ustrukturalizowane i hieratyczne systemy przedstawienia w prawosławiu, trudno oprzeć się wrażeniu, że z podobną tendencją mamy do czynienia obecnie w projektowaniu internetowym. Z jednej strony spotkać możemy bardzo ustrukturalizowane witryny opierające się na HTML-u czy XML-u i oraz na systemach bazodanowych, z drugiej zaś pełne wizualnych feerii projekty flashowe. Co prawda animowane elementy często znajdują się i w tych pierwszych, ale – co podkreślają projektanci i teoretycy – różnica w myśleniu o stronie internetowej w obu wypadkach jest kolosalna. I trudno się dziwić, tworzenie projektu WWW opierające się na językach programowania i systemach bazodanowych, mimo że używa się do tego edytorów i programów pozwalających sprawnie integrować multimedialny контент<sup>22</sup>,

<sup>20</sup> Źródło komiksu upatruje się nawet w tak starych wyobrażeniach jak gobelin z Bayeux z XI wieku, zob. <http://www.bayeuxtapestry.org.uk>, url z dnia 15.01.2008.

<sup>21</sup> M. Quenot, *Ikona, okno ku wieczności*, przeł. ks. H. Paprocki, Orthdruk, Białystok 1997, s. 64.

<sup>22</sup> Z popularniejszych edytorów HTML można wymienić Dreamweaver i Frontpage, choć najczęściej twórcy piszą kod strony bezpośrednio w notatniku; z programów do tworzenia systemów bazodanowych i cms popularne to np.: Phpbb, Joomla, Drupal, ModX, Typo, WordPress itp. (niebagatelne znaczenie w wypadku

jest właściwie „pisanie” w takim sensie, w jakim pisana była w minionych wiekach ikona, a jeszcze niedawno pisany („dosowy”) był w ogóle nasz kontakt z komputerem. Tymczasem tworzenie strony we Flashu wiąże się z myśleniem zapośredniczonym z innego medium – filmu animowanego.

Początki Flasha sięgają 1993 roku. Wtedy to grupa programistów pod kierunkiem Jonathana Gaya rozpoczyna pracę nad edytorem grafiki 2D *SmartSketch*, który potem staje się bazą do stworzenia programu do animacji. Od początku podejmowano próby wykorzystania tego narzędzia w Internecie. W 1995 roku powstaje pierwszy internetowy program do odgrywania plików wideo i animacji w Internecie, ale działa jeszcze bardzo wolno. W kolejnym roku powstaje Flash 1.0 i jest to moment, w którym zaczynają powstawać pierwsze animowane elementy w Internecie oraz całe strony. Raport z 2001 roku przygotowany na potrzeby firmy Macromedia mówi o tym, że z dziesięciu największych stron internetowych w USA siedem używało Flasha<sup>23</sup>.

Przyglądając się ewolucji ikonostasu, można zaryzykować stwierdzenie, że ta ewolucja podlegała wymogom swoistego „ikonowego” *usability*. Podobnie jak serwisy internetowe, w których bada się funkcjonalność różnych rozwiązań graficznych, tak i w ikonostasie szukano idealnej formy zestawienia ikon ze sobą. Pierwsze ikonostasy były jedynie barierkami oddzielającymi wiernych od kapłana. Stopniowo na tych barierkach umieszczano ikony, a cały system zaczął piąć się w górę – dodawano kolejne rzędy, najpierw trzy, potem pięć. Co ciekawe znane są przykłady ikonostasów, w których znalazło się aż siedem rzędów, ale rozwiązanie to zarzucono, co jest dobrym sygnałem, że w ramach opisywanej formy wizualnej szukano właśnie tego najlepszego z punktu widzenia komunikatywności przekazu rozwiązania – podobnie jak to ma miejsce w funkcjonalności witryn internetowych, kiedy badania użytkowników doprowadziły do opracowania takich zasad tworzenia struktury strony, które pozwalają na najbardziej skuteczne przekazanie informacji użytkownikowi<sup>24</sup>.

Dojrzały ikonostas wykazuje sporo podobieństw do bardzo regularnej w swojej strukturze strony internetowej, a chyba najbardziej zbliżony jest ze strukturą portalu internetowego, ponieważ jego układ jest stały (w wypadku portalu układ treści może być zmieniany, ale dzieje się to rzadko, aby użytkownicy nie musieli co chwila przyzwyczajać się do nowego interfejsu), logiczny, warstwowy i sekwencyjny i koherentny.

W warstwie treściowej wszystkie poziomy reprezentują bardzo szerokie spektrum zagadnień istotnych dla liturgii. Pierwszy dwa rzędy ikon są wizerunkami starożytnych postaci – patriarchów i proroków. Kolejny odnoszący się do Nowego Testamentu prezentuje 12 najważniejszych święt prawosławia, począwszy od Narodzenia Dziewicy Maryi aż do Podwyższenia Krzyża (to ostatnie święto wykracza poza krąg ewangeliczny). Trzeci poziom to tzw. Deesis (Wstawienictwo) – zestawienie ikon symbolizujących modlitwę Kościoła do Chrystusa. Na czwartym poziomie

tych drugich ma to, że są to aplikacje darmowe, co przyczynia się do dynamicznego rozwoju różnorodnych form WWW wpisujących się w filozofię Web 2.0).

<sup>23</sup> Zob. R. Waldron, *The Flash History*, [www.flashmagazine.com/413.htm](http://www.flashmagazine.com/413.htm), url z dnia 15.01.2008.

<sup>24</sup> Nie należy zapominać, że koncepcja funkcjonalności, lansowana przez m.in. Jacoba Nielsena, jest krytykowana, por. np. koncepcję Boltera i Gromali prezentowaną we wstępie tego tomu.

znajdziemy dodatkowe ikony Matki Bożej i Chrystusa, a także bramę z wizerunkami ewangelistów i sceną zwiastowania. Co prawda nie da się w wypadku ikonostasu powiedzieć o aktualizacji zawartości, z jaką mamy do czynienia w portalach internetowych, ale istnieje przynajmniej sposób na jego „lokalizację” przez praktykę umieszczania w dolnym rzędzie wizerunków lokalnie czczonych świętych. Można również mówić o różnych lokalnych odstępstwach w modelowej strukturze ikonostasu obejmujących liczbę rzędów, dodatkowe ikony itp.

Z ikonostasem nie można wchodzić w interakcję, ale jego istota zasadza się na konwencji bramy do prawdy teologicznej. Zarówno jego całość jest ową bramą, jak i każda z ikon w jego strukturze takie przejście do świata metafizyki stanowi. Jak pisze Quenot, „ikona jest oknem, przez które lud Boży, Kościół kontempluje królestwo”<sup>25</sup>. Można natomiast mówić o interaktywności w takim sensie, w jakim ikony najniższego poziomu, pozostające na wysokości podchodzących wiernych, są przedmiotem bezpośredniego kultu – pocałunków, okadzeń oraz miejscem, przy którym stawia się świece. Są to więc swoiste fizycznie obsługiwane „przyciski”, choć właściwie każda z ikon składowych za taki przycisk uruchamiający kolejną tajemnicę wiary mogłaby być uznana.

Ikonostas podobnie jak portal ma charakter multimedialny. Składa się bowiem z ikonicznych obrazów, ale w ich obrębie znajdują się inskrypcje tekstowe, często w formie skrótów. Można również uznać, że ruchome drzwi, przez które przechodzi kapłan wprowadzają w jego strukturę element dynamiczny. Teologowie ikony podkreślają bardzo często, że ikona jest immanentną częścią duchowego świata religii prawosławnej stawianą na równi z Ewangelią oraz liturgią i nierozdzielnie z nimi połączoną. Jest to świadectwo odbioru obrzędu jako zjawiska multimedialnego, ponieważ obraz łączy się w nim z odmawianą modlitwą, śpiewem itd.

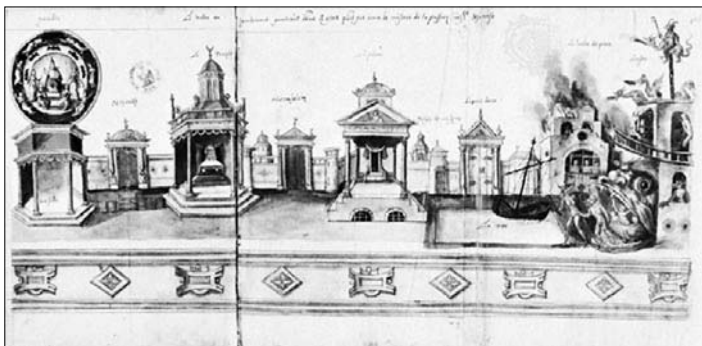
Istotną kwestią jest próba porównania funkcji obu analizowanych fenomenów. Wydaje się, że portal integruje bardzo wiele funkcji ze względu na zróżnicowaną zawartość. W wypadku ikonostasu lepszą płaszczyznę porównania wyznaczą pewnie portale tematyczne w związku z tym, że ikonostas integruje tylko treści religijne. Wortal jako miejsce w sieci grupujące treści o konkretnej tematyce oraz użytkowników zainteresowanych danym tematem jest strukturą, która ma przede wszystkim charakter informacyjny i komunikacyjny. W wypadku ikonostasu można mówić w sensie dosłownym o pierwszej z funkcji, ponieważ wierni mogą zapoznać się z wizerunkami odpowiadającymi odpowiednim prawdom wiary i powiązać część z nich z konkretnymi fragmentami Pisma Świętego. W sensie symbolicznym natomiast, tak jak i w wypadku innych przedstawień sakralnych, można sytuować funkcję komunikacyjną w dialogu z Bogiem.

Funkcje ikonostasu wydają się szczególnie wyraziste w kontekście argumentów za pozostawieniem ikonostasu w świątyni prawosławnej wobec głosów wskazujących na to, że kapłan jest w ten sposób zupełnie niewidoczny dla wiernych i nie ma z nimi kontaktu niezbędnego do wspólnego przeżywania tajemnic wiary. Podkreślają one

<sup>25</sup> M. Quenot, dz. cyt., s. 61.

potrzebę zapośredniczenia tajemnicy i podwójny charakter ikonostasu, który jednocześnie jest barierą i przejściem.

I znów, tak jak w średniowiecznym teatrze, mamy w wypadku ikonostasu do czynienia z kolejnym wcieleniem przestrzeni symulacyjnej integrującej świat symboliki religijnej z przestrzenią, w której przebywają wierni. Ikonostas wyposażony jest w drzwi, przez które kapłan przechodzi do prezbiterium. Z jednej strony owe drzwi można uznać za element przestrzeni znakowej tworzonej przez ikonostas, ponieważ na nich umieszczone są ikony ewangelistów oraz scena Zwiastowania, a z drugiej za fizyczne miejsce w przestrzeni świątyni.



Fot. 2. Scena symultaniczna z misterium w Valenciennes z 1547 roku, ryc. Huberta Cailleau z Muzeum Narodowego w Paryżu<sup>26</sup>

\* \* \* \* \*

Spróbujmy podsumować powyższe rozważania i sformułować najważniejsze wnioski wynikające z analizy manifestujących się w przeszłości sposobów wizualnej prezentacji danych. Zaprezentowane tropy myślenia o wcześniejszych niż WWW strukturach multimedialnych i hipertekstowych oraz różnych formach ekranu każą przede wszystkim zauważyć, że nakreślona przez Manovicha ewolucję ekranu należałoby wzbogacić o dwie istotne wcielenia idei ekranu.

Pierwszy z nich to zmultiplikowany ekran statyczny – forma przedstawienia przekazów ikonicznych będąca zestawieniem obrazów najczęściej połączonych ze sobą tematycznie, pojawiająca się w różnych okresach historycznych. Można chyba założyć, że powstanie zmultiplikowanego ekranu komputerowego, o którym pisze Manovich, jest efektem przecinania się dwóch rozwijających się niezależnie form ekranu, tzn. dynamicznego ekranu filmowego oraz właśnie opisywanego zmultiplikowanego ekranu statycznego.

Drugie wcielenie to dynamiczna przestrzeń ekspozycji danych, która właściwie nie jest ekranem, ale warto na nią wskazywać jako na ustrukturyzowany i wyrazisty sposób prezentacji treści. Ten typ ekspozycji danych być może przejmie schedę po dominującym dziś jeszcze płaskim ekranie.

Analiza zarówno teatru misteryjnego, jak i ikonostasu dowodzi również tego, że można pewne przestrzenie aktywności kulturowe, historyczne bądź współczesne,

<sup>26</sup> Źródło <http://www.britannica.com/eb/art-67176/Setting-for-the-Valenciennes-mystery-play-miniature-by-Hubert-Cailleau>.

próbować analizować jako miejsca nieciągłe, ustrukturyzowane na zasadzie hipertekstowej – jako zbiory zawartości i sposobów ich łączenia oraz odbioru. Można by więc założyć, że doświadczenie hipertekstowe ujawniające się w ramach wyrazistych obszarów udostępniania danych w formie ekranu bądź wydzielonej przestrzeni są pewnym rodzajem praktyki odbiorczej obecnej w kulturze od długiego czasu i to one w pewnym sensie wyznaczają pole do rozwoju takich doświadczeń przy użyciu komputera i są punktem wyjścia do powstania strony internetowej.

## Bibliografia

- Berners-Lee T., Fischetti M., *Weaving the Web*, HarperCollins, New York 2000.
- Bolter J. D., Gromala D., *Windows And Mirrors: Interaction Design, Digital Art, And the Myth of Transparency*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London 2005.
- Burnett R., Marshall P. D., *Web Theory: An introduction*, Routledge, London and New York, 2003.
- Dawson L. L., Cowan D. E., *Religion/Computer Network Resources*, Routledge, London-New York 2004.
- Fletcher R. H., *A History of English Literature for Students*, Boston 1916.
- Historia teatru*, pod red. J. R. Browna, H. Baltyń-Karpińskiej, tłum. H. Baltyń-Karpińska, Diogenes, Warszawa 1999.
- Holden K., *NASA Dreams of an Interplanetary 'Second Life' for Mars Crew*, [http://www.wired.com/science/discoveries/news/2008/01/nasa\\_virtual\\_worlds](http://www.wired.com/science/discoveries/news/2008/01/nasa_virtual_worlds).
- Jazykowa I., *Świat ikony*, tłum. H. Paprocki, Wyd. Księży Marianów, Warszawa 1998.
- Kreisberg J. C., *A Globe, Clothing Itself with a Brain*, <http://www.wired.com/wired/archive/3.06/teilhard.html?pg=1&topic>.
- Landow G. P., *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 2006.
- Laurel B., *Computers as Theatre*, Addison-Wesley Professional 1993.
- Manovich L., *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypriański, Wyd. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
- Mikołaj z Wilkowiecka, *Historyja o Chwalebnym Zmartwychwstaniu Pańskim*, Ossolineum, Wrocław 2004.
- Murray J. H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press 1997.
- Nicoll A., *Dzieje dramatu*, cz. I, tłum. H. Krzeczowski, W. Niepokólczycki, J. Nowacki, PIW, Warszawa 1983.
- Nielsen J., *Projektowanie funkcjonalnych serwisów internetowych*, tłum. A. Bulandra, Helion, Gliwice 2003.
- Onasch K., Schnieper A., *Ikony – fakty i legendy*, tłum. Z. Szanter, M. Smoliński, Arkady, Warszawa 2002.
- Quenot M., *Ikona, okno ku wieczności*, przeł. ks. H. Paprocki, Orthdruk, Białystok 1997.
- Raszewski Z., *Krótką historia teatru polskiego*, PIW, Warszawa 1977.
- Rose F., *How Madison Avenue Is Wasting Millions on a Deserted Second Life*, [www.wired.com/techbiz/media/magazine/15-08/ff\\_sheep?currentPage=1](http://www.wired.com/techbiz/media/magazine/15-08/ff_sheep?currentPage=1).

*Religion and Cyberspace*, red. M. T. Hojsgaard, M. Warburg, Routledge, London-New York 2005.

Waldron R., *The Flash History*, [www.flashmagazine.com/413.htm](http://www.flashmagazine.com/413.htm).

[www.webpagesthatsuck.com](http://www.webpagesthatsuck.com).

Zielinski S., *Deep Time of Media, Toward an Archeology of Hearing and Seeing by Technical Means*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London 2006.

## **Orthodox Icon and Simultaneous Scene – a Forgotten Traces of Website Archeology**

A framework of my considerations is an archeology of websites concerned as a research on such visual forms of data appeared in the past, which are similar to WWW structure. The aim of the paper is to describe two phenomena which fit to this point of view. The first one that could be described as a middle aged portal is orthodox icon. The second is simultaneous scene. Such former form of theatre might be understand as a kind of interlinked space worth to compare with hypertextual nature of web experiencing.

**Jan Stasieńko**, dr, adiunkt w Instytucie Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Dolnośląskiej Szkoły Wyższej we Wrocławiu, kierownik Zakładu Nowych Mediów, twórca specjalności media cyfrowe i komunikacja elektroniczna w ramach studiów dziennikarskich, organizator wraz z Agnieszką Dytman-Stasieńko cyklu konferencji „Język a multimedia”; obszar zainteresowań: historia mediów, antropologia nowych mediów, ludologia, multimedialny dyskurs naukowy, akademickie programy studiów z dziedziny nowych mediów.

**Jan Stasieńko**, Ph.D., Assistant Professor in the Department of Journalism and Communications, University of Lower Silesia in Wrocław; head of Section of New Media, founder of both undergraduate and graduate programs in digital media and computer mediated communication, organizer (with Agnieszka Dytman-Stasieńko) of cyclic conferences: “Language and Multimedia”; field of interests: history of media, new media anthropology, ludology, multimedia in scientific discourse, new media academic curricula.